



# HEBDOGICIEL



## le 1<sup>er</sup> hebdomadaire des programmes informatiques

**DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR : APPLE II et Ile . CANON X-07 . CASIO FX 702-P . COMMODORE 64 et VIC 20 . GOUIL . HEWLETT PACKARD HP 41 . MULTITECH MP-F II . ORIC 1 . SHARP MZ, PC 1211, PC 1500 . SINCLAIR ZX 81 . TANDY TRS 80 . TEXAS Ti-99/4A . THOMSON TO7**

### LES CONCOURS PERMANENTS :

10 000 francs de prix au meilleur programme CHAQUE MOIS.  
1 voyage en Californie pour le meilleur logiciel CHAQUE TRIMESTRE (Règlement en page intérieure)

### Mini-logo

J'ai GAGNÉ votre petite semaine et programme qui a obtenu le plus grand nombre de votes. Je vous remercie de m'avoir permis de publier ce programme. Si vous souhaitez en savoir plus, écrivez-moi à l'adresse indiquée ci-dessous. Je vous enverrai le programme et les détails de la compétition. Si vous souhaitez en savoir plus, écrivez-moi à l'adresse indiquée ci-dessous. Je vous enverrai le programme et les détails de la compétition.

```

1 REM *****
2 REM * M I N I L O G O *
3 REM * For Fun! GAGNÉ *
4 REM * ORIC 1 *****
5 REM * 0408 04 40 1 0 *
6 REM *****
7 REM *****
8 REM *****
9 REM *****
10 REM *****
11 REM *****
12 REM *****
13 REM *****
14 REM *****
15 REM *****
16 REM *****
17 REM *****
18 REM *****
19 REM *****
20 REM *****
21 REM *****
22 REM *****
23 REM *****
24 REM *****
25 REM *****
26 REM *****
27 REM *****
28 REM *****
29 REM *****
30 REM *****
31 REM *****
32 REM *****
33 REM *****
34 REM *****
35 REM *****
36 REM *****
37 REM *****
38 REM *****
39 REM *****
40 REM *****
41 REM *****
42 REM *****
43 REM *****
44 REM *****
45 REM *****
46 REM *****
47 REM *****
48 REM *****
49 REM *****
50 REM *****
51 REM *****
52 REM *****
53 REM *****
54 REM *****
55 REM *****
56 REM *****
57 REM *****
58 REM *****
59 REM *****
60 REM *****
61 REM *****
62 REM *****
63 REM *****
64 REM *****
65 REM *****
66 REM *****
67 REM *****
68 REM *****
69 REM *****
70 REM *****
71 REM *****
72 REM *****
73 REM *****
74 REM *****
75 REM *****
76 REM *****
77 REM *****
78 REM *****
79 REM *****
80 REM *****
81 REM *****
82 REM *****
83 REM *****
84 REM *****
85 REM *****
86 REM *****
87 REM *****
88 REM *****
89 REM *****
90 REM *****
91 REM *****
92 REM *****
93 REM *****
94 REM *****
95 REM *****
96 REM *****
97 REM *****
98 REM *****
99 REM *****
100 REM *****
    
```

ainsi que les améliorations du programme lui-même. Plusieurs fois rapréciez quelques permis, comme l'écriture de lettres, invitations annuelles, etc. ou encore des adaptations à d'autres ordinateurs. Le mini-logo de votre sympathique lecteur deviendra-t-il le logo de l'hebdo ?

```

1001 REM *****
1002 REM *****
1003 REM *****
1004 REM *****
1005 REM *****
1006 REM *****
1007 REM *****
1008 REM *****
1009 REM *****
1010 REM *****
1011 REM *****
1012 REM *****
1013 REM *****
1014 REM *****
1015 REM *****
1016 REM *****
1017 REM *****
1018 REM *****
1019 REM *****
1020 REM *****
1021 REM *****
1022 REM *****
1023 REM *****
1024 REM *****
1025 REM *****
1026 REM *****
1027 REM *****
1028 REM *****
1029 REM *****
1030 REM *****
1031 REM *****
1032 REM *****
1033 REM *****
1034 REM *****
1035 REM *****
1036 REM *****
1037 REM *****
1038 REM *****
1039 REM *****
1040 REM *****
1041 REM *****
1042 REM *****
1043 REM *****
1044 REM *****
1045 REM *****
1046 REM *****
1047 REM *****
1048 REM *****
1049 REM *****
1050 REM *****
1051 REM *****
1052 REM *****
1053 REM *****
1054 REM *****
1055 REM *****
1056 REM *****
1057 REM *****
1058 REM *****
1059 REM *****
1060 REM *****
1061 REM *****
1062 REM *****
1063 REM *****
1064 REM *****
1065 REM *****
1066 REM *****
1067 REM *****
1068 REM *****
1069 REM *****
1070 REM *****
1071 REM *****
1072 REM *****
1073 REM *****
1074 REM *****
1075 REM *****
1076 REM *****
1077 REM *****
1078 REM *****
1079 REM *****
1080 REM *****
1081 REM *****
1082 REM *****
1083 REM *****
1084 REM *****
1085 REM *****
1086 REM *****
1087 REM *****
1088 REM *****
1089 REM *****
1090 REM *****
1091 REM *****
1092 REM *****
1093 REM *****
1094 REM *****
1095 REM *****
1096 REM *****
1097 REM *****
1098 REM *****
1099 REM *****
1100 REM *****
    
```

### PATOIS BASIC

L'adaptation d'un programme d'un ordinateur X sur un ordinateur Y n'est pas toujours chose aisée. A priori, presque tous les ordinateurs individuels sont programmables en basic, langage théoriquement standard. En réalité, et le basic par lui-même n'est pas en cause, chaque ordinateur possède son basic "étendu" qui reste très différent des autres. Parfois, on voit des programmes qui ne fonctionnent pas sur un ordinateur, et ce n'est pas parce que le langage est différent, mais parce que le programmeur a utilisé des commandes ou des fonctions qui ne sont pas dans le basic de cet ordinateur. C'est pourquoi, pour les membres du langage "basic", une solution de ce type n'est envisageable, et pour cause. Bien entendu, remarques et ajouts seront les bienvenus afin de compléter petit à petit ce panorama des patois basic.

Cette semaine, APPLE  
Suite page 12

### EDITO

Quand nous avons publié les premiers numéros d'HebdoGiciel, nous avons essayé de sortir des sentiers battus, moins de réactions, moins de publicité et beaucoup de programmes. Nous espérons une participation dynamique des lecteurs français, nous avons déjà combiné plus de 2000 logiciels reçus à ce jour dont plus de 600 pour le site mois de

décembre ! Et une qualité chaque jour meilleure. Nous n'avons plus rien à envier aux anglo-saxons ! Voilà le classement des programmes reçus à ce jour :

TI 99/4A	19,44 %
ORIC 1	18,09 %
ZX 81	16,71 %
TRS 80	6,29 %
VIC 20	5,93 %
APPLE II	5,12 %
COM 64	5,10 %
HP 41	4,77 %
TO7	4,58 %
FX 702 P	4,30 %
PC 1500	3,72 %
SPECTRUM	2,92 %
MPF 8	2,82 %
MC 80	2,13 %
PC 1211	2,05 %

Les autres ordinateurs sont soit trop récents soit entrés depuis de temps dans "Hebdo", sans "dans les charts".

Par conséquent, continuez à nous envoyer des programmes pour faire monter votre ordinateur au hit parade des logiciels.

Cette semaine, nous parlons beaucoup de LOGO, c'est normal, nous sommes habitués à l'éducation, mais, c'est aussi une autre façon d'aborder l'informatique, n'hésitez pas à nous envoyer des programmes écrits en LOGO sur la version de votre ordinateur ou sur le MINI-LOGO que nous publions cette semaine.

Nous publions aussi la première partie d'une série d'articles très utiles l'adaptation des instructions de différents ordinateurs. Celle vous permettra d'avoir plus de programmes logiciels par semaine. Le

cont., envoyez-nous vos suggestions et vos remarques, nous comptons sur vous !

G. CECCALDI

### MENU

APPLE II	Mini Logo
J'ai GAGNÉ	page 1
TI 99/4A	Cours de voitures
Passé ENET	page 2
TO7	Pic Mini
Emmanuel BENOUD	page 2
TI 99/4A -	Maître et chevalier
Fredric CHAUVIN	page 3
ZX 81	Electronique
Yvon MENARD	page 4
COM 64	Gestion fichier
Phen WRIGHT	page 5
VIC 20	Mission satellite
N NORMIER	page 6
TRS 80	Collier électronique
Eric JEAN-ELIE	page 6
MC 700	Des illusions
Bernard RAGOT	page 7
MINI-FI	Obstacles
Andre LEGRAND	page 7
FX-702P	Prince des anneaux
Christian LEGRAND	page 10
PC 1211	Banderole
Bernard POVAL	page 10
ODJLPL	Empunt
Mme-bure BESSON	page 11
PC 1500	Blowing
Charles CARRON	page 11
ORIC 1	Obstacles
P PERRONI	page 13
HP 41	F 1
Didier VALLET	page 14
CANON X-07	Morpion
Cynte DANES	page 15

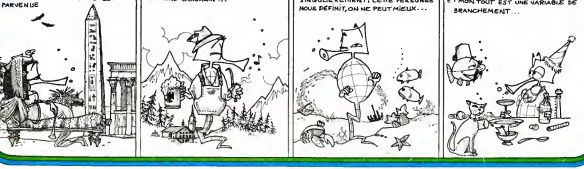
HIPPORÉBUS : Trouvez l'expression que se cache dans la B.D. de l'hippopotame. Décomposez en trois syllabes dans les trois premières cases. Le "tout" à énoncer un rapport avec l'informatique (solution en page intérieure)

### CELLE DE GLEOPATRE NOUS EST PARVENUE

### ACCORD GERMAIN ...

### SINGULIEREMENT, CETTE PERSONNE NOUS DÉFINIT, ON NE PEUT MIEUX ...

### ET MON TOUT EST UNE VARIABLE DE BRANCHEDMENT ...





# CONSTANT ET CHEVALERY

Le sphynx vous fait chevalier de l'ordre du Texas. Parviendrez-vous à vous rendre maître du donjon ? En tout cas, prudence : la vie n'a pas de prix !

Frédéric CHAUVIN



Enchaine

**TI 99/4A**  
**BASIC**

**SIMPLE**

**10 REM \*\*\*\*\* CHEVALERY**

20 REM Copyright Frederic

30 REM

40 REM

50 REM

60 REM

70 REM

80 REM

90 REM

100 RANDOMIZE

110 DIM M(20,10),E(100,10),V(100,10),C(100,10),M(100,10),W(100,10),T(100,10)

120 FOR I=1 TO 20

130 READ D(I),W(I),E(I),C(I)

140 NEXT I

150 FOR I=1 TO 100

160 FOR J=1 TO 10

170 IF INT(RND\*10) < 5 THEN

180 FOR K=1 TO 20

190 IF INT(RND\*10) < 5 THEN

200 NEXT K

210 NEXT J

220 FOR I=1 TO 10

230 IF V(I,1) < 0 THEN

240 FOR J=1 TO 10

250 IF V(I,J) < 0 THEN

260 NEXT J

270 NEXT I

280 NEXT I

290 FOR I=1 TO 100

300 IF V(I,1) < 0 THEN

310 FOR J=1 TO 10

320 IF V(I,J) < 0 THEN

330 NEXT J

340 NEXT I

350 FOR I=1 TO 10

360 IF V(I,1) < 0 THEN

370 FOR J=1 TO 10

380 IF V(I,J) < 0 THEN

390 NEXT J

400 NEXT I

410 FOR I=1 TO 10

420 IF V(I,1) < 0 THEN

430 FOR J=1 TO 10

440 IF V(I,J) < 0 THEN

450 NEXT J

460 NEXT I

470 FOR I=1 TO 100

480 IF V(I,1) < 0 THEN

490 FOR J=1 TO 10

500 IF V(I,J) < 0 THEN

510 NEXT J

520 NEXT I

530 FOR I=1 TO 100

540 IF V(I,1) < 0 THEN

550 FOR J=1 TO 10

560 IF V(I,J) < 0 THEN

570 NEXT J

580 NEXT I

590 FOR I=1 TO 100

600 IF V(I,1) < 0 THEN

610 FOR J=1 TO 10

620 IF V(I,J) < 0 THEN

630 NEXT J

640 NEXT I

650 FOR I=1 TO 100

660 IF V(I,1) < 0 THEN

670 FOR J=1 TO 10

680 IF V(I,J) < 0 THEN

690 NEXT J

700 NEXT I

710 FOR I=1 TO 100

720 IF V(I,1) < 0 THEN

730 FOR J=1 TO 10

740 IF V(I,J) < 0 THEN

750 NEXT J

760 NEXT I

770 FOR I=1 TO 100

780 IF V(I,1) < 0 THEN

790 FOR J=1 TO 10

800 IF V(I,J) < 0 THEN

810 NEXT J

820 NEXT I

830 FOR I=1 TO 100

840 IF V(I,1) < 0 THEN

850 FOR J=1 TO 10

860 IF V(I,J) < 0 THEN

870 NEXT J

880 NEXT I

890 FOR I=1 TO 100

900 IF V(I,1) < 0 THEN

910 FOR J=1 TO 10

920 IF V(I,J) < 0 THEN

930 NEXT J

940 NEXT I

950 FOR I=1 TO 100

960 IF V(I,1) < 0 THEN

970 FOR J=1 TO 10

980 IF V(I,J) < 0 THEN

990 NEXT J

1000 NEXT I

1000 NEXT I

1010 FOR I=1 TO 100

1020 IF V(I,1) < 0 THEN

1030 FOR J=1 TO 10

1040 IF V(I,J) < 0 THEN

1050 NEXT J

1060 NEXT I

1070 FOR I=1 TO 100

1080 IF V(I,1) < 0 THEN

1090 FOR J=1 TO 10

1100 IF V(I,J) < 0 THEN

1110 NEXT J

1120 NEXT I

1130 FOR I=1 TO 100

1140 IF V(I,1) < 0 THEN

1150 FOR J=1 TO 10

1160 IF V(I,J) < 0 THEN

1170 NEXT J

1180 NEXT I

1190 FOR I=1 TO 100

1200 IF V(I,1) < 0 THEN

1210 FOR J=1 TO 10

1220 IF V(I,J) < 0 THEN

1230 NEXT J

1240 NEXT I

1250 FOR I=1 TO 100

1260 IF V(I,1) < 0 THEN

1270 FOR J=1 TO 10

1280 IF V(I,J) < 0 THEN

1290 NEXT J

1300 NEXT I

1310 FOR I=1 TO 100

1320 IF V(I,1) < 0 THEN

1330 FOR J=1 TO 10

1340 IF V(I,J) < 0 THEN

1350 NEXT J

1360 NEXT I

1370 FOR I=1 TO 100

1380 IF V(I,1) < 0 THEN

1390 FOR J=1 TO 10

1400 IF V(I,J) < 0 THEN

1410 NEXT J

1420 NEXT I

1430 FOR I=1 TO 100

1440 IF V(I,1) < 0 THEN

1450 FOR J=1 TO 10

1460 IF V(I,J) < 0 THEN

1470 NEXT J

1480 NEXT I

1490 FOR I=1 TO 100

1500 IF V(I,1) < 0 THEN

1510 FOR J=1 TO 10

1520 IF V(I,J) < 0 THEN

1530 NEXT J

1540 NEXT I

1550 FOR I=1 TO 100

1560 IF V(I,1) < 0 THEN

1570 FOR J=1 TO 10

1580 IF V(I,J) < 0 THEN

1590 NEXT J

1600 NEXT I

1610 FOR I=1 TO 100

1620 IF V(I,1) < 0 THEN

1630 FOR J=1 TO 10

1640 IF V(I,J) < 0 THEN

1650 NEXT J

1660 NEXT I

1670 FOR I=1 TO 100

1680 IF V(I,1) < 0 THEN

1690 FOR J=1 TO 10

1700 IF V(I,J) < 0 THEN

1710 NEXT J

1720 NEXT I

1730 FOR I=1 TO 100

1740 IF V(I,1) < 0 THEN

1750 FOR J=1 TO 10

1760 IF V(I,J) < 0 THEN

1770 NEXT J

1780 NEXT I

1790 FOR I=1 TO 100

1800 IF V(I,1) < 0 THEN

1810 FOR J=1 TO 10

1820 IF V(I,J) < 0 THEN

1830 NEXT J

1840 NEXT I

1850 FOR I=1 TO 100

1860 IF V(I,1) < 0 THEN

1870 FOR J=1 TO 10

1880 IF V(I,J) < 0 THEN

1890 NEXT J

1900 NEXT I

1910 FOR I=1 TO 100

1920 IF V(I,1) < 0 THEN

1930 FOR J=1 TO 10

1940 IF V(I,J) < 0 THEN

1950 NEXT J

1960 NEXT I

1970 FOR I=1 TO 100

1980 IF V(I,1) < 0 THEN

1990 FOR J=1 TO 10

2000 IF V(I,J) < 0 THEN

2010 NEXT J

2020 NEXT I

2030 FOR I=1 TO 100

2040 IF V(I,1) < 0 THEN

2050 FOR J=1 TO 10

2060 IF V(I,J) < 0 THEN

2070 NEXT J

2080 NEXT I

2090 FOR I=1 TO 100

2100 IF V(I,1) < 0 THEN

2110 FOR J=1 TO 10

2120 IF V(I,J) < 0 THEN

2130 NEXT J

2140 NEXT I

2150 FOR I=1 TO 100

2160 IF V(I,1) < 0 THEN

2170 FOR J=1 TO 10

2180 IF V(I,J) < 0 THEN

2190 NEXT J

2200 NEXT I

2210 FOR I=1 TO 100

2220 IF V(I,1) < 0 THEN

2230 FOR J=1 TO 10

2240 IF V(I,J) < 0 THEN

2250 NEXT J

2260 NEXT I

2270 FOR I=1 TO 100

2280 IF V(I,1) < 0 THEN

2290 FOR J=1 TO 10

2300 IF V(I,J) < 0 THEN

2310 NEXT J

2320 NEXT I

2330 FOR I=1 TO 100

2340 IF V(I,1) < 0 THEN

2350 FOR J=1 TO 10

2360 IF V(I,J) < 0 THEN

2370 NEXT J

2380 NEXT I

2390 FOR I=1 TO 100

2400 IF V(I,1) < 0 THEN

2410 FOR J=1 TO 10

2420 IF V(I,J) < 0 THEN

2430 NEXT J

2440 NEXT I

2450 FOR I=1 TO 100

2460 IF V(I,1) < 0 THEN

2470 FOR J=1 TO 10

2480 IF V(I,J) < 0 THEN

2490 NEXT J</











# C'EST NOUVEAU, ÇA VIENT DE SORTIR!

**ORIC FRANCE ANNONCE LA SORTIE D'UN MANUEL D'UTILISATION EN FRANÇAIS POUR SON IMPRIMANTE MCP 40.**

Le manuel français de la MCP 40 est désormais livré avec l'imprimante

Il traite des sujets suivants :

- Description générale du matériel
- Conseils de mise en route
- Caractéristiques techniques de l'imprimante
- Utilisation de l'imprimante.

NDLR : c'est pas plus ou moins obligatoire, les modes d'emploi en français ?

## MARVIE AIDE

La société MARVIE SARL vient d'ajouter à l'environnement du GOUPLI 2 et du GOUPLI 3 un nouvel utilitaire : AIDE. Ce logiciel, destiné aux entreprises et aux associations, remplace plusieurs manuels du GOUPLI en analysant toutes les syntaxes du système d'exploitation FLEX. AIDE fonctionne sous tous les interpréteurs BASIC et analyse aussi les commandes comportant plusieurs tomes d'utilitaires.

Si en sûr, AIDE n'a pas de brochure d'explications car il suffit d'écrire AIDE AIDE sur le clavier pour que toutes ses possibilités apparaissent sur l'écran.

**"EPS (ÉCOLE PROFESSIONNELLE SUPÉRIEURE)** organise au cours des prochaines semaines les stages suivants dans les différents centres EPS :

• Centre EPS Yvelines, 25 rue Ambroise Croizat, 78280 GUYANCOURT (tél. (3) 043.57.90)

• Secrétaire bureautique, stage de 6 mois à temps plein, débutant le 10 janvier 1984. Possibilité de rémunération par l'Etat.

• Technico-commercial en micro-informatique, stage de 6 mois à temps plein, débutant le 23 janvier 1984. Possibilité de rémunération par l'Etat.

• Micro-informatique industrielle et de gestion, stage de 3 mois à temps plein, débutant le 23 janvier 1984.

Pour tout renseignement complémentaire, téléphoner au (3) 043.57.90

• Centre EPS Pays de Loire, 8, rue Linné, 44000 NANTES (tél. (40) 73.52.58)

• Micro-informatique industrielle et de gestion, stage de 3 mois à temps plein, débutant le 30 janvier 1984.

Pour tout renseignement complémentaire, téléphoner au (40) 73.52.58

## FORTH

La maison pour tous du CHAMPY organise des stages d'introduction au langage FORTH en janvier, février et mars. C'est à Noisy-le-Grand, il y a le métro, le téléphone (303.19.08) et ça vous coûtera 650 F

**"CRÉATION DE L'ASSOCIATION INFORMATIQUE ET PÉDAGOGIE À L'ÉCOLE MATERNELLE :**

L'association IPEM a pour objectifs de réunir des enseignants, des parents, des chercheurs et des techniciens pour

– diffuser les expériences spécifiques à l'école maternelle,

– échanger les informations et les expériences de chacun,

– assister les enseignants qui souhaitent réaliser une exploitation pédagogique des jeux électroniques et des ordinateurs dans leur classe

– rassembler tous ceux qui sont intéressés par le caractère spécifique de l'école maternelle dans ce domaine. Les membres de l'IPEM exercent leur activité en Rhône-Alpes mais également dans d'autres régions.

L'expérience de l'association repose sur l'utilisation dans plus d'une dizaine de classes maternelles de micro-ordinateurs de toutes marques avec des enfants de 3 à 6 ans. Si vous êtes intéressés par les activités de l'association, contactez Jacqueline PILLOT I.D.E.M. Bourg

6 rue Jules Ferry  
01000 BOURG EN BRESSE.

## PAS SI FOU, LE VAMPIRE !

Le vampire fou des Editions CIEL BLEU a, paraît-il, dépassé les 100 exemplaires vendus. Pour un logiciel français écrit par un Français pour APPLE, c'est un joli score.

# LE PREMIER TOME EST DÉJÀ UN BEST-SELLER, VOICI DEUX NOUVEAUX RECUEILS DE LOGICIELS, ENCORE PLUS COMPLETS, ENCORE PLUS BEAUX !

**JEUX et PROGRAMMES**  
pour l'ordinateur familial  
**TEXAS INSTRUMENT**

programmes en TI basic pour "TI 99-4A"

Programmez vous-même en TI-Basic grâce à des instructions simples, sans aucun périphérique ou module complémentaires. Des jeux originaux et passionnants avec couleurs, graphismes et sons : Jeux de mouvement (Bowling, Bataille de l'espace, Labyrinthe, etc.), Jeux de réflexion : Dames, Pendu, Awarat, Tour de Hanoi, Architec, etc.), Jeux de société (421, Goldie, Cochon, Mastermeyer, Chiffres et mots, etc.).

Des programmes performants : Calcul (Factures, Paye, Byorthmes, etc.), Assistance (Tercé, Impôts, Survi de compte en Banque, etc.).

Et aussi des Atchats pour augmenter la puissance du langage TI-Basic : AND et OR, Arrows, Alignement, HCHAR multiples, etc.

100 pages. Format 21 x 29,7. 155,00 francs français. Disponible.

Le tome 2 est toujours en basic simple, sans périphérique ni module complémentaire. Les jeux y sont encore plus nombreux : Backgammon, Sous-marin, Trappe, Roulette, Casse-tête, Puzzle, Echecs, Tachistoscope, Kim, Paires, etc... De la musique à inclure dans vos programmes : Big Ben, la Marseillaise, God save the queen, les Rios magés, etc. Et aussi, des programmes éducatifs : Arithmétique, Calcul de puissance, Régions de France, entraînement à la logique informatique, etc.

100 pages. Format 21 x 29,7. 155,00 francs français. Disponible.

en vente dans les fnac et chez les revendeurs TEXAS INSTRUMENTS.

**JEUX et PROGRAMMES**  
pour l'ordinateur familial  
**TEXAS INSTRUMENTS**  
Tome 2

PROGRAMMES EN BASIC POUR "TI 99-4A"

**INITIATION AU LANGAGE ASSEMBLEUR DES TEXAS INSTRUMENTS**  
TI 99 4/A

avec le module "mini-mémoire"

Le tome 3 est en basic étendu, il nécessite donc le module "Extended Basic" qui augmente considérablement les possibilités de votre ordinateur. À des programmes utilitaires comme un traitement de texte ou une gestion complète de plusieurs comptes en banque s'ajoutent des jeux rapides (bataille navale, course de voitures, etc.), des jeux de société (Thème astral, Drapeaux, Poker, Harmonium, Calculatrice scientifique, Ardoise magique etc.), des utilitaires pour créer des lutins, fusonner des caractères, dessiner point par point, faire défiler des textes dans tous les sens ou encore fabriquer une mire Texas à votre nom !

100 pages. Format 21 x 29,7. 155,00 francs français. Disponible en français et en anglais.

Vous connaissez le TI-Basic, vous possédez un TI 99/4A et un module "Mini-mémoire" ? Vous pouvez dès à présent disposer de toute la puissance de votre ordinateur : Accès à toutes les possibilités graphiques, y compris la haute résolution. Accès direct à la mémoire centrale. Grands vitesses d'exécution (deux minutes au lieu de deux heures trente pour un même programme).

Ce manuel, comprenant un grand nombre de programmes commentés vous apprend progressivement, sans connaissances techniques préalables, à maîtriser un langage très puissant réservé jusqu'à présent aux seuls spécialistes.

Par Denise AMROUCHE et Roger DIDI, 214 pages. Format 21 x 28. 195,00 francs français. Disponible en français et en anglais.

**JEUX et PROGRAMMES**  
pour l'ordinateur familial  
**TEXAS INSTRUMENTS**  
Tome 3

PROGRAMMES EN BASIC ETENDU TI 99-4A

DEMANDEZ LE CATALOGUE DE NOS PROGRAMMES DISPONIBLES SUR CASSETTES ET DISQUETTES. SHIFT EDITIONS, 27 rue du Gal Fay, 75008 PARIS

Nom/Prénom \_\_\_\_\_  
 Adresse \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_ Code Postal \_\_\_\_\_  
 Ville \_\_\_\_\_

TOME 1  155 F TOME 3  155 F  
 TOME 2  155 F ASSEMBLEUR  195 F  
 CONTRE REMBOURSEMENT FRANCE + 30 F   
 CONTRE REMBOURSEMENT ETRANGER + 30 F

DATE \_\_\_\_\_ SIGNATURE \_\_\_\_\_  
 REGLEMENT JOINT \_\_\_\_\_  
 chèque  ccp



# DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

10000 francs de prix au MEILLEUR LOGICIEL du MOIS et un VOYAGE EN CALIFORNIE au meilleur logiciel du TRIMESTRE.

Un concours de plus !  
Il est de bien original dans cette forme, pourtant nous organisons de faire quelque chose de différent : nous organisons un concours permanent tous les mois et tous les trimestres ! Et avec des prix dignes des programmes que vous êtes nous en envoyez ?  
De plus, ce seront les lecteurs eux-mêmes qui voteront pour leurs programmes préférés sur la grille récapitulative mensuelle.  
Pas de jury, pas de décision arbitraire, HEBDOGICIEL n'intervient que dans le choix des programmes qui devront être ORIGINALS et FRANÇAIS. Si votre programme n'est pas lu et fait au point, un de nos spécialistes vous dira comment l'améliorer pour pouvoir nous le proposer à nouveau.

Pour participer, il vous suffit de nous envoyer vos programmes accompagnés du bon de participation ainsi que toutes les explications nécessaires à l'utilisation de ce programme.  
Vous pouvez obtenir gratuitement des bons de participation en écrivant au Journal.  
Bonne chance !  
Règlement  
ART 1. HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours doté de prix récompensant le meilleur logiciel du mois et du trimestre.  
ART 2. Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quelque soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'envoi d'un logiciel ne K7 ou disquette accompagné d'un bon de participation dûment rempli HEBDOGICIEL, de coupé gratuitement sur de-

mande par la rédaction de notre journal constitue l'acte de candidature.  
ART 3. La rédaction d'HEBDGICIEL se réserve le droit de sélectionner sur la base de la qualité et de l'originalité les logiciels qui sont publiés dans le journal.  
ART 4. Ce sont les lecteurs qui, par leur vote, déterminent les meilleurs logiciels mensuel et trimestriel.  
ART 5. Le prix alloué pour le concours mensuel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours mensuel.  
ART 6. Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours trimestriel.  
ART 7. Le présent règlement a été déposé chez Maître Jeune-Teur, 1, rue des Vieux 75001 Paris.  
ART 8. HEBDOGICIEL se réserve

le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en avisant les lecteurs un mois avant.  
ART 9. La participation au concours entraîne l'acceptation par les concurrents du présent règlement.  
HEBDGICIEL : 27, rue du Général FOY - 75008 PARIS  
Seront déclarés gagnants le programme qui aura obtenu le plus fort pourcentage de vote par rapport à la totalité des programmes reçus pour un même ordinateur.  
Ainsi, pas de favoritisme pour les ordinateurs plus puissants ou très diffusés.  
Nous reviendrons plus en détail à la fin du mois sur le système de dépouillement du vote.

## BON DE PARTICIPATION

Nom : \_\_\_\_\_  
Prénom : \_\_\_\_\_  
Age : \_\_\_\_\_  
Adresse : \_\_\_\_\_  
N° de l'ordinateur : \_\_\_\_\_  
Nom du programme : \_\_\_\_\_  
Nom du matériel utilisé : \_\_\_\_\_

déclare être l'auteur de ce programme qui n'est ni une invitation ni une copie d'un programme existant. Ce programme n'est ni prêt à l'emploi et/ou HEBDOGICIEL, à la pèche. La rémunération pour les pages publiées seront de 1000 francs par page (un programme photocopié par une page entière sera rémunéré au prorata de la surface occupée).

Signature obligatoire :  
(Signature des parents pour les mineurs).  
Le programme doit être expédié sur support magnétique (cassette ou disquette) accompagné d'un Descriptif Général du Matériel utilisé, d'une Notice d'Utilisation du Programme, et d'un emballage limbré permettant la réexpédition du matériel non publié.

### RECOMMANDATIONS AUX LECTEURS QUI SOUHAITENT FAIRE PUBLIER UN PROGRAMME :

- Indiquez sur le support magnétique lui-même votre nom, le nom du programme et le matériel auquel il est destiné. Rien n'est plus difficile que d'essayer de charger un programme d'Apple sur PC 1500.
- Notés dans les premières lignes de votre programme, sous forme de HLM, votre nom, le nom du programme et le matériel auquel il est destiné. Nous pour-

- rons ainsi repérer facilement les listings, une fois sortis de l'imprimante.
- Dupliquez plusieurs fois sur le même cassette et à des niveaux d'enregistrement différents votre programme. Nous aurons plus de chances d'arriver à le charger à les magnétophones ne sont pas tous à la fois compatibles.
- Envoyez un seul programme par support magnétique et un seul mode d'emploi par programme. Votre lettre d'accom-

- pagnement et vos autres courriers doivent également être séparés car traités par d'autres services.
- Joignez, si possible, un listing du programme et un organigramme.
- Enfin, le fin du fin, expliquez les particularités de votre ordinateur et le moyen d'adapter votre programme à d'autres ordinateurs.

LA RÈGLE À CALCUL RÉCOMPENSE LES MEILLEURS LOGICIELS EN OFFRANT À CHACUN DES PREMIERS DANS LEUR CATEGORIE UN OUVRAGE À CHOISIR DANS SON RAYON LIBRAIRIE (ÉDITEURS : BORDAS, DIDOT, EYROLLES, MASSON, NATHAN, PUF, SHHFT, SYBEX).

HACHETTE MICRO INFORMATIQUE OFFRE UN ALICE AU MEILLEUR LOGICIEL DU MOIS.

SOULLEILLE RÉCOMPENSE LE MEILLEUR LOGICIEL DU MOIS PAR 3 CASSETTES À CHOISIR DANS SA LOGITHÈQUE.

DUREIX CALCUL OFFRE AU MEILLEUR LOGICIEL DU TRIMESTRE UNE MACHINE À ÉCRIRE BROTHER EP-22, 2 KO DE MÉMOIRE, INTERFACÉE RS - 232 C.

	N° 9	N° 10	N° 11	N° 12
APPLE II	SAUVETAGE	PROGRAMMATION	WAR GAME	MINE ZONE
CANON X-07	CADRE DIABOLIQUE	CALENDRIER	COFFRE FORT	CASINO
CASIO FX-702 P	GRAND PRIX	ALLUNISSAGE	WALL STREET	TRESOR
COMMODORE 64	421	INTERCEPTEUR	CALCUL	SPACE MONSTERS
COMMODORE VIC 20	TIR AU PIGEON	GEOFRANCE	TAQUIN	MINI PAC
GOUPLI	DESSIN	BASIC GESF	EDIGRA	DICTEE
HP 41	FICH	B1 - B2	MCX	MASTERMIND
MP-F II	TOUR DE HANOI	CASSE-BRIQUE	EDIT	GLOUTO
ORIC 1	GESTION	ACROBATE	BOMBER	STARTRK
PC 1500	NUMEROLOGIE	ACROBATE	CENTRALE	SAUTE MOUTON
MZ 80	MUSIQUE	PUISSANCE 4	ANAGRAMME	REVEIL
ZX 81	OTHELLO	BATAILLE NAVALE	PILOTE SPATIAL	KING KONG
SPECTRUM	FULL POKER	CAWTTACK	MEMO CASE	NEUTRON
TRS 80	DIETETIQUE	CHRONO 33	CHIFFRES ET LETTRES	CARPE MAGIQUE
TI-99/4A (basic simple)	POKER	OTHELLO	ISOLA	SLALOM
TI-99/4A (basic étendu)	MISTER FROG	EDITEUR DE TEXTE	CROCODILE SAVANT	MORTELE RANDONNÉE
T 07	TENBALL	BARON ROUGE	CHENILLE	SOLITAIRE

### SOLUTION DE L'HIPPORÉBUS :

10 FOR I = 1 TO 10  
20 READ X  
30 PRINT CHR\$ (X) ;  
40 NEXT I  
50 END  
60 DATA 65,72,71,85,73,76,76,65  
71,69



DATE LIMITE D'ENVOI DES BULLETINS DE VOTE : JEUDI 12 JANVIER, MINUIT.

## AUX USERS !

Abandonnez quelques instants vos claviers et prenez votre plus belle plume pour remplir le bulletin de vote. La rédaction d'HEBDGICIEL compte sur vous !

La marche à suivre est simple :

- Repérez dans la grille ci-contre le programme pour lequel vous voulez voter ainsi que celui pour lequel vous votez en second (le second nous permettra de rendre plus équitable la formule de choix du gagnant).
- Reportez le nom de ces deux programmes sur le bulletin de vote.
- Inscrivez vos nom et adresse sur le bulletin de vote.
- Expédiez-le à HEBDOGICIEL, CONCOURS MENSUEL, 27, rue du Général Foy, 75008 PARIS, avant le jeudi 12 janvier à minuit

Il est fort probable que ceux qui participent au concours feront voter leur papa, leur maman, leur cousin et la totalité de leur amis et relations pour leur programme. Normal ! Mais comme chacun d'eux fera la même chose, cela n'est pas bien grave ! Toutefois, toujours dans un souci d'équité, nous n'accepterons que les ORIGINALS du BULLETIN de VOTE ; pas de photocopies, cela serait trop facile !

## BULLETIN DE VOTE

A renvoyer avant le 12 janvier, minuit à HEBDOGICIEL, concours mensuel, 27, rue du Général Foy, 75008 PARIS.

JE VOTE POUR LE PROGRAMME SUIVANT :

NOM DE L'ORDINATEUR : \_\_\_\_\_

NOM DU PROGRAMME : \_\_\_\_\_

JE CLASSE SECOND LE PROGRAMME SUIVANT :

NOM DE L'ORDINATEUR : \_\_\_\_\_

NOM DU PROGRAMME : \_\_\_\_\_

NOM ET PRÉNOM : \_\_\_\_\_

ADRESSE : \_\_\_\_\_

# PRINCE DES ANNEAUX FX 702 P

Mort et démolition ! Le royaume des terres éloignées est en deuil. Le bon Roi Gorliann est mort et les forces du Mal se sont emparées du Irône en la personne de SATAN, l'envoyé des ténébreux.

Celui-ci règne sur une armée de personnalités maléfiques car. La légende veut qu'un premier combat ait réussi à retrouver les 3 anneaux qui garantissent à SATAN son immortalité, anneaux qu'il a dispersés dans son royaume et mis sous bonne garde.

Vous, vous croyez à cette histoire et votre cour déborde de courage. Vous avez donc décidé d'entamer cette quête de 3 anneaux et de fuir SATAN.

Des anciens alliés du Roi Gorliann vous ont appris que le premier anneau était caché dans la Forêt Profonde, le second dans la caverne des Montagnes Noires et le troisième dans la Tour Maudite qui garde l'Enfer ou les terres SATAN !

Christiane LEGRAND

Sur votre chemin divers événements vont se produire. 1) Ou si à 7 vous allez rencontrer quelqu'un peut vous être bénéfique ou handicapant. Les personnages peuvent être rencontrés soit à la maison, 4 vous referez une santé et vous brumera un antidote - un sorcier, 4 vous effectuera et fera disparaître quelques-uns de vos fêches

2) Un esprit à vous faudra l'affronter à l'épée - un paysan, sans danger, mais aussi sans avantage 3) Vous souhaitez fur, faites FEUX. Son presser une touche différente de la touche E 2) Une fois 7 pour le bon, fait le BEXE, sinon presser n'importe quelle autre touche que le B, ou le BEXE. Elle peut contenir :

- un esprit, 4 vous referez une santé
- un être, qui vous affaiblit
- un antidote, très précieux
- un poison, 4 vous referez un, vous possédez au moins un antidote, appuyez vite sur A, sinon vous mourrez.

- 3) Des fêches
- Vous récupérez entre de 1 à 4 fêches
- 4) Plein le jeu
- C'est un étape sans histoire
- 5) 3 vœux ?
- L'une d'entre elles vous ralentit et l'une vous donne un raccourci.
- Faites D (étape G) (gauche) ou M (meuble) puis EXE selon votre choix
- 6) Un ennemi
- Selon l'endroit où vous trouvez, leur nature change. Comptez leur sur leur face, vous ne pouvez pas fuir et vous ferez les combats ?
- 7) Un piège ?
- A cet endroit, vous suivez un piège. Vous avez le choix entre R EXE (l'ennemi) ou B EXE (laufeur).

Selon que le piège est une fosse maudite ou un arc automatique et selon votre réponse, vous serez blessé ou non

8) Un petit être

Ces petits êtres sont eux aussi bénéfiques ou maléfiques. Mais ils ont tout pour provoquer de vous transporter plus ou moins loin ou près de l'étape suivante.

Comme vous le remarquerez rapidement, certains événements n'ont pas lieu dans certains lieux et c'est votre expérience qui vous guidera ensuite pour votre stratégie.

Le déroulement de la quête se passe en 5 tableaux :

- 1) La Forêt : elle vous mène au 1<sup>er</sup> coffre contenant 2 des anneaux
- 2) La Caverne : au bout, vous trouverez le second coffre avec un anneau
- 3) Le Tour : si vous trouvez le combinaison du dernier coffre, vous récupérez le dernier anneau et vous devenez "Prince des Anneaux"

4) L'Enfer : il est vraiment infernal ; vous aurez beaucoup de combats à mener. Car c'est un vrai labyrinthe

5) La Tour : combat contre SATAN ! Même s'il est devenu mortel depuis que vous avez récupéré les 3 anneaux, SATAN est concussé et est "débarrassé" fort à l'épée.

Les combats sont réglés par des règles précises, mais comme vous allez le constater, de loin, de plus, appliquez à la chance et brumez à votre adresse à votre réaction d'action. Vous disposez de 3 anneaux, un arc et des fêches, une lance, une épée.

1) Une

Au départ, vous disposez de 10 fêches. Dès l'apparition de l'ennemi à combattre appuyez sur A, pour envoyer une fêche. Vous avez 7 chances sur 10 de toucher votre objectif et vous lui infligez des blessures plus ou moins graves. Si vous n'appuyez pas sur A, l'ennemi saute et rapproche et à vous devez le combattre à l'épée. N'oubliez pas que les

Rechts ne rentrent l'adversaire en respect à distance, comme la lance, et vous ne risquez pas d'être blessé

2) Le Lance

Bien qu'il puisse meurtrir que les fêches, mais aussi moins précises. Enfin, elle a une chance sur six de casser et d'être perdue pour vous. Si elle est fracassée, vous la récupérez, après chaque combat, dont vous pouvez toujours vaincre. Pour la lancer il faut appuyer rapidement sur B

3) L'Épée

Le combat se déroule en temps réel. Si l'adversaire moque "en haut" appuyez vite sur H, pour contour l'adversaire qui vient d'en haut, "au centre" appuyez vite sur O, "en bas" appuyez sur V. Si l'adversaire moque "en bas" appuyez vite sur J pour toucher l'adversaire. Si vous ne réussissez pas, laissez vite, l'adversaire vous blessera plus ou moins gravement.

Les yeux vous envoient face ou contre, sortez votre troussseau de ceifs qui en comporte 10, numérotées de 0 à 9. Vous avez 7 essais pour trouver le bonne, car au-delà, un cobra venant vous piquer avec son venin. Si vous avez des antidotes, pressez vite A et vous pouvez essayer un celtic de plus, mais il n'y a pas de remède.

Si vous devenez champion, il vous est toujours possible de jouer sur les ventres A à G, ou à l'industrialisation et la variabilité. Il vous augmentera la rapidité des combats, et il diffucile du jeu.

Voilà, vous savez tout sur les épreuves qui vous attendent. Commencez un rythme symbolique, votre quête deviendra de plus en plus difficile et au fur et à mesure que vous approcherez du but.

Un dernier mot, soyez humble et n'essayez pas de tricher, il n'y a plus d'octets disponibles pour encrer des tests de validité des états Bonne chance, attente ! Prince des Anneaux

## MODE D'EMPLOI

- DÉFINI et VAGUE anagement le 1<sup>er</sup> fois
- Charger les variables selon la liste fournie par le listing
- A chaque exécution :
- 1 Entrer le nom des variables A, B, E, F, G
- A Nombre d'adresses 1
- 2 Entrer le nom des variables
- E Nombre d'adresses restantes 10
- F Points de vue 100
- G Nombre de fêches restantes 10
- Lancer le programme avec F10

1600	IF FAB THEN 500	FF=FF	80 IMP "ON FIECHE"	210 RRR=1:5010 210	405 BRIT (0:1F) RRR	510 PRF "ON 1:1650	H=7000
1610 STEPS	7 E=EE	FF=FF	74 IF RRR= 510	300 IF KEY="N" THEN	515 PRF "PRELIE	515 PRF "PRELIE	J=KEYWERE
1620 STEPS	8 IF G=GG	INT (F4,0):RET	ET	310 IF KEY="M" THEN	520 "NEN 400	520 "NEN 400	K = 1
1630 STEPS	9 IF H=HH		92 GG=GG	320 IF KEY="E" THEN	530 GG=GG	530 GG=GG	L=1:1000
1640 STEPS	10 PRF "ON 1:1640"	24 PRF "ON 1:1640"	50 T=1:1650 540:RET	330 GG=GG	400 KEY="O" THEN 46	540 PRF "MICHAELLES	M=1:1000
1650 STEPS	11 PRF "ON 1:1650"	25 PRF "ON 1:1650"	51 PRF "LELE":E=1	340 IF KEY="I" THEN	410 IF RRR= 510	550 PRF "MICHAELLES	N=1:1000
1660 STEPS	12 PRF "ON 1:1660"	26 PRF "ON 1:1660"	52 PRF "NEN":E=1	350 PRF "ON 1:1660"	420 IF RRR= 510	560 PRF "MICHAELLES	O=1:1000
1670 STEPS	13 PRF "ON 1:1670"	27 PRF "ON 1:1670"	53 PRF "LUM":E=1	360 PRF "ON 1:1670"	430 IF KEY="Y" THEN	570 PRF "MICHAELLES	P=1:1000
1680 STEPS	14 PRF "ON 1:1680"	28 PRF "ON 1:1680"	54 PRF "NEN":E=1	370 PRF "ON 1:1680"	440 IF RRR= 510	580 PRF "MICHAELLES	Q=1:1000
1690 STEPS	15 PRF "ON 1:1690"	29 PRF "ON 1:1690"	55 PRF "LUM":E=1	380 PRF "ON 1:1690"	450 IF RRR= 510	590 PRF "MICHAELLES	R=1:1000
1700 STEPS	16 PRF "ON 1:1700"	30 PRF "ON 1:1700"	56 PRF "NEN":E=1	390 PRF "ON 1:1700"	460 IF RRR= 510	600 PRF "MICHAELLES	S=1:1000
1710 STEPS	17 PRF "ON 1:1710"	31 PRF "ON 1:1710"	57 PRF "LUM":E=1	400 PRF "ON 1:1710"	470 IF RRR= 510	610 PRF "MICHAELLES	T=1:1000
1720 STEPS	18 PRF "ON 1:1720"	32 PRF "ON 1:1720"	58 PRF "NEN":E=1	410 PRF "ON 1:1720"	480 IF RRR= 510	620 PRF "MICHAELLES	U=1:1000
1730 STEPS	19 PRF "ON 1:1730"	33 PRF "ON 1:1730"	59 PRF "LUM":E=1	420 PRF "ON 1:1730"	490 IF RRR= 510	630 PRF "MICHAELLES	V=1:1000
1740 STEPS	20 PRF "ON 1:1740"	34 PRF "ON 1:1740"	60 PRF "NEN":E=1	430 PRF "ON 1:1740"	500 PRF "ON 1:1740"	640 PRF "MICHAELLES	W=1:1000
1750 STEPS	21 PRF "ON 1:1750"	35 PRF "ON 1:1750"	61 PRF "LUM":E=1	440 PRF "ON 1:1750"	510 PRF "ON 1:1750"	650 PRF "MICHAELLES	X=1:1000
1760 STEPS	22 PRF "ON 1:1760"	36 PRF "ON 1:1760"	62 PRF "NEN":E=1	450 PRF "ON 1:1760"	520 PRF "ON 1:1760"	660 PRF "MICHAELLES	Y=1:1000
1770 STEPS	23 PRF "ON 1:1770"	37 PRF "ON 1:1770"	63 PRF "LUM":E=1	460 PRF "ON 1:1770"	530 PRF "ON 1:1770"	670 PRF "MICHAELLES	Z=1:1000
1780 STEPS	24 PRF "ON 1:1780"	38 PRF "ON 1:1780"	64 PRF "NEN":E=1	470 PRF "ON 1:1780"	540 PRF "ON 1:1780"	680 PRF "MICHAELLES	[ ]=1:1000
1790 STEPS	25 PRF "ON 1:1790"	39 PRF "ON 1:1790"	65 PRF "LUM":E=1	480 PRF "ON 1:1790"	550 PRF "ON 1:1790"	690 PRF "MICHAELLES	{ }=1:1000
1800 STEPS	26 PRF "ON 1:1800"	40 PRF "ON 1:1800"	66 PRF "NEN":E=1	490 PRF "ON 1:1800"	560 PRF "ON 1:1800"	700 PRF "MICHAELLES	^]=1:1000
1810 STEPS	27 PRF "ON 1:1810"	41 PRF "ON 1:1810"	67 PRF "LUM":E=1	500 PRF "ON 1:1810"	570 PRF "ON 1:1810"	710 PRF "MICHAELLES	_]=1:1000
1820 STEPS	28 PRF "ON 1:1820"	42 PRF "ON 1:1820"	68 PRF "NEN":E=1	510 PRF "ON 1:1820"	580 PRF "ON 1:1820"	720 PRF "MICHAELLES	]=1:1000
1830 STEPS	29 PRF "ON 1:1830"	43 PRF "ON 1:1830"	69 PRF "LUM":E=1	520 PRF "ON 1:1830"	590 PRF "ON 1:1830"	730 PRF "MICHAELLES	]=1:1000
1840 STEPS	30 PRF "ON 1:1840"	44 PRF "ON 1:1840"	70 PRF "NEN":E=1	530 PRF "ON 1:1840"	600 PRF "ON 1:1840"	740 PRF "MICHAELLES	]=1:1000

# BANDEROLLE

Empoitez votre 1211 pour la prochaine année, vous pourrez fabriquer vos affiches sur place !

Bernard POYAU



51:REN "BANDEROLLE"	100:IF AS="G"LET	B=4544444406	290:IF AS="Z"LET	B=53137505	A# 22,= 8 8
10:IMP UT AS="E"	110:IF AS="H"LET	B=2721213512	300:IF AS="O"LET	B=224222120	A# 23,= 8 8
10:IMP UT AS="E"	120:IF AS="I"LET	B=1130213512	310:IF AS="N"LET	B=232222213	A# 24,= 8 8
20:IF AS="M"LET	130:IF AS="J"LET	B=2329324406	320:IF AS="L"LET	B=50553205	A# 25,= 8 8
40:IF AS="K"LET	140:IF AS="L"LET	B=272222230	330:IF AS="K"LET	B=2522212034	A# 26,= 8 8
50:IF AS="M"LET	150:IF AS="M"LET	B=40404000	340:IF AS="J"LET	B=1130213512	A# 27,= 8 8
70:IF AS="N"LET	160:IF AS="N"LET	B=4848484806	350:IF AS="I"LET	B=272222357	A# 28,= 8 8
90:IF AS="O"LET	170:IF AS="O"LET	B=53535306	360:IF AS="H"LET	B=5010414039	A# 29,= 8 8
110:IF AS="P"LET	180:IF AS="P"LET	B=4848484806	370:IF AS="G"LET	B=746105454	A# 30,= 8 8
130:IF AS="Q"LET	190:IF AS="Q"LET	B=53535306	380:IF AS="F"LET	B=272222212	A# 31,= 8 8
150:IF AS="R"LET	200:IF AS="R"LET	B=4848484806	390:IF AS="E"LET	B=1130213512	A# 32,= 8 8
170:IF AS="S"LET	210:IF AS="S"LET	B=53535306	400:IF AS="D"LET	B=2329324406	A# 33,= 8 8
190:IF AS="T"LET	220:IF AS="T"LET	B=4848484806	410:IF AS="C"LET	B=272222230	A# 34,= 8 8
210:IF AS="U"LET	230:IF AS="U"LET	B=53535306	420:IF AS="B"LET	B=40404000	A# 35,= 8 8
230:IF AS="V"LET	240:IF AS="V"LET	B=4848484806	430:IF AS="A"LET	B=4848484806	A# 36,= 8 8
250:IF AS="W"LET	250:IF AS="W"LET	B=53535306	440:IF AS="Z"LET	B=505050705	A# 37,= 8 8
270:IF AS="X"LET	260:IF AS="X"LET	B=4848484806	450:IF AS="Y"LET	B=746105454	A# 38,= 8 8
290:IF AS="Y"LET	270:IF AS="Y"LET	B=53535306	460:IF AS="X"LET	B=272222212	A# 39,= 8 8
310:IF AS="Z"LET	280:IF AS="Z"LET	B=4848484806	470:IF AS="W"LET	B=1130213512	A# 40,= 8 8
	290:IF AS="Z"LET	B=53535306	480:IF AS="V"LET	B=2329324406	A# 41,= 8 8
					A# 42,= 8 8
					A# 43,= 8 8
					A# 44,= 8 8
					A# 45,= 8 8
					A# 46,= 8 8
					A# 47,= 8 8
					A# 48,= 8 8
					A# 49,= 8 8
					A# 50,= 8 8
					A# 51,= 8 8
					A# 52,= 8 8
					A# 53,= 8 8
					A# 54,= 8 8



# BONNE ANNEE 1984!













